

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

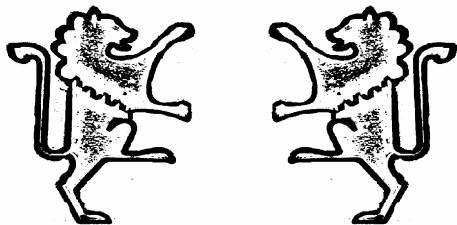
« Olimpiya dunyasi » - 2006 Розділи: **етюди** (суддя: **I. Aliev**), **# 2, # 3, Н # 2**
Надсилати на адресу: ilhamaliev@mail.ru
Термін: **20.10.2006**
Не більше 3 робіт від автора

« Kaspiy » - 2006 Розділи: **# 2** (**Rauf Aliovsadzade**)
3 (**Юрій Гордіан**)
етюди (**Araz Almammadov**)
Н # 2 (?)
Надсилати на адресу: abdullaev-elmar@bk.ru
Термін: **1.10.2006**
Не більше 3 робіт від автора

Salman Javadzade - 70 JT Розділи: **# 2, # 3 – мініатюри**. Суддя: **S. Javadzade**
Надсилати на адресу: abdullaev-elmar@bk.ru
Термін: **31.09.2006**
Не більше 3 робіт від автора

Mejnun Vahidov - 60 JT Розділ: **# 3**. Суддя: **M. Vahidov**.
Надсилати на адресу: abdullaev-elmar@bk.ru
Термін: **31.09.2006**
Не більше 3 робіт від автора

VIII тем. к-с «Кудесник» : **ортодоксальні задачі-мініатюри - # 4 ... # 8 (три або більше варіантів гри)**. Суддя - **В. Смірнов**.
Задачі на діаграмах в 2-х примірниках слід надсилати до **30.12.2006** на адресу: **Россия, 685000, г. Магадан, Почтамт, а/я 0/28, Кожакину В. В.** (з поміткою «**8 tt**») або на e-mail: vKozhakin@mail.ru чи chessvaleri@mail.ru



«Шаховий Леополіс» (Chess Leopolis)

№2, березень - квітень

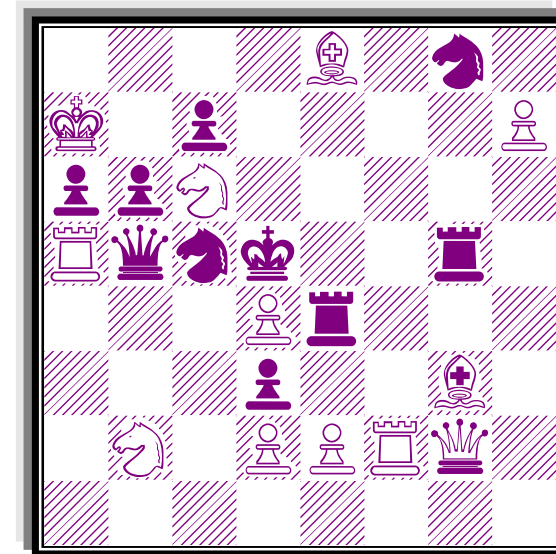
Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів – 16, 79016, Україна
embogdanov@mail.ru, embogdanov@km.ru

наклад 120 примірників



березень - квітень 2006

Сьогодні в номері:

Судді наших конкурсів	2
Аналітичний огляд	3
1. Загальні визначення	3
1.1. "Задачна алгебра"	4
1.2. Стратегія і тактика шахової задачі	6
1.3. Загроза	6
1.3.1. Визначення загрози	7
1.3.2. Відношення до загрози	8
1.3.3. Використання варіантів реалізації загрози	10
1.3.4. Умовна загроза	12
Друкується вперше: річний конкурс	13
ювілейний конкурс "Львів – 750"	19
Читачі пропонують	23
Нас запрошують	24



Судді наших конкурсів

Річний конкурс

двоходівки (# 2)	- О. Є. Файзулін	(Львів)
триходівки (# 3)	- І. Я. Новінський	(Львів)
багатоходівки (# 4 ... # 6)	- А. В. Holubitsky	(Israel)

Кооперативні мати: (Н # 2, 3) - Р. Ф. Залокоцький (Самбір)

Зворотні мати: S # (2 ... 4) - О. Є. Файзулін (Львів)

Ювілейний конкурс "Львів – 750"

двоходівки (# 2)	- О. Є. Файзулін	(Львів)
триходівки (# 3)	- І. Я. Новінський	(Львів)
багатоходівки (# N)	- Н. Н. Сітник	(Львів)

Ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55/40"

Судить сам ювіляр у всіх розділах!



Готується до друку третє видання книги «Продолжение следует» (російською мовою) відомого львівського шахового композитора Євгенія Михайловича Богданова. Книга має декілька цікавих розділів. Ми вирішили надрукувати в нашому журналі перший розділ цієї книги українською мовою в перекладі автора.

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

Цей розділ є продовженням розповіді, розпочатої в моїх попередніх книгах. Додані нові статті про інші теми, які були створені львівськими шаховими композиторами. В окремих вже відомих статтях додані приклади виконання тих чи інших тем. Необхідно пам'ятати, що назви більшості тем з'явилися ще в 60-х роках минулого століття. Саме ці назви використовуються мною, не дивлячись на те, що окремі з них проблемісти називають інакше. Альтернативні назви з'явилися набагато пізніше і їх легітимність ще треба довести!

Омовлюсь одразу, я не претендую ні на авторство в назвах, ані на те, щоб при обґрунтуванні тих чи інших поглядів бути "істиною останньої інстанції". Це лише моя точка зору, яка опирається на певні факти і може не відповідати "загальноприйнятій". Хоча вже давно відомо, що так зване "загальноприйняте" тлумачення тої чи іншої теми, а іноді і назва теми, далеко не завжди є правильними.

Перенесення двоходових ідей в інші розділи шахової композиції – це звичайний еволюційний процес, який зупинити неможливо. Тому схеми гри в задачах і термінологію в статтях я старався надати таким чином, щоб вони були універсальними.

Вчити на прикладах інших авторів завжди простіше. Для мене, особисто, є дуже важливим показати, як можна втілити в задачах ту чи іншу ідею на власних, нехай і не найкращих, прикладах. Для втілення більшості ідей я використовую мінімально можливу форму: адже, якщо для цього достатньо семи фігур, то цю ж ідею можна повторити і в багатофігурній роботі.

Перший розділ – це лише огляд тем, тому я не давав багато однотипних прикладів. Майже за кожною схемою гри є відповідна робота і, іноді, сотні прикладів, деякі з яких Ви без труднощів зможете знайти в моїх книгах. Якщо до якоїсь із схем не наданий конкретний приклад, це не означає, що таких задач немає взагалі.

1. ЗАГАЛЬНІ ВИЗНАЧЕННЯ

«Композиція» - шахова задача або етюд.

«Спроба» - скорочення від «спроба рішення композиції». **Обов'язкова ознака - це спростування, яке може здійснюватись хоча би одним з декількох рівноправних способів.** До них відносять:

- **неможливість виконання умови на один або декілька ходів супротивника, яка в три чи багатоходових задачах або етюдах може бути доведена на будь-якому їх ході;**
- **відсутність доказів, що перший хід спроби є можливим** (наприклад, при взятті чорного пішака "на проході");
- **при існуванні доказів, що перший хід є неможливим** (при використанні ретро аналізу).

Спроби бувають **технічними** і **тематичними**.

Технічні спроби не є частиною тематичного змісту задачі і використовуються з різною метою, наприклад, для доведення:

- сили навантаження фігур в грі;
- необхідності тих чи інших фігур;
- неможливості іншого положення фігури в початковій позиції;
- можливості створення гри без відходу тої чи іншої фігури з початкового поля, що, в свою чергу, може бути доказом "неявності" ходів саме цими фігурами.

І так далі ...

Тематичні спроби – є одним з елементів тематичного змісту композиції. Вони можуть мати варіанти гри і, одночасно, виконувати функцію технічних спроб.

«Удаваний слід» - тематична спроба з варіантами гри і з одним спростуванням (див. «Спроба»). Кількість варіантів гри може бути будь-якою. Альтернативні назви: **хибний слід, хибне рішення, удаване рішення.**

«Рішення» - спроба, яка не має спростування. Рішення може бути авторським або побічним. **Побічне рішення є дефектом композиції.** В окремих випадках (в задачах), авторських рішень може бути декілька.

«Зміст композиції» - все, що характеризує гру: технічні і тематичні спроби, зв'язки між ними і рішеннями(и), назви всіх тем, ідей і механізмів.

«Тематичний зміст композиції» - частина змісту композиції, яка відповідає визначенню тої чи іншої теми або претендує називатись темою.

«Фаза гри» - початкова гра або спроба (удаваний слід), або рішення в композиції.

«Ідея» - план гри (дій) обох сторін від початкової до кінцевої стадії, згідно з авторським задумом.

«Тема» - ідея, яка має самостійну назву. При її реалізації в композиціях інших типів, видів або жанрів **назва теми не змінюється!**

«Симбіоз» - не менше двох парадоксів, ідей або тем в одній композиції з спільними елементами гри у всіх тематичних фазах.

«Синтез» - не менше двох парадоксів, ідей або тем в композиції без спільних елементів гри або з незначною кількістю спільних елементів гри, або з спільними елементами гри, але не у всіх тематичних фазах.

«Механізм» - набір шахових фігур одного або різного кольорів, який забезпечує втілення ідеї або її частини. До механізмів відносять: батареї, зв'язки і напівзв'язки, перетворення пішака, взяття пішака на проході, рокіровки (рошади), блокування полів і т. д. **Процес створення механізмів** в композиції може відповідати якомусь плану загальної гри (див. «Ідея»).

«Рівень ходу» - порядковий номер ходу для чорних і білих фігур. Додатково характеризується такими поняттями, як **«високий»** або **«низький»**. Перший хід вважається ходом **найвищого рівня.**

1. 1. "ЗАДАЧНА АЛГЕБРА"

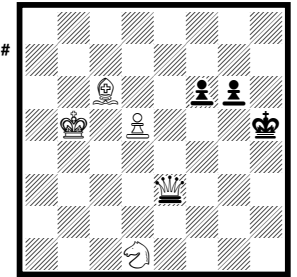
Дуже часто в шахових задачах окрім стандартного запису ходів показують додаткові великі і малі літери латинського алфавіту. Присутність таких позначень в задачі жартома назвали **«задачною алгеброю»**. Вона використовується:

- при необхідності спрощення запису гри;
- при бажанні звернути увагу читачів або суддів конкурсів на певні елементи гри, які можуть відповідати якомусь новому задуму або відомій темі.

Спрощення запису гри використовується при великій кількості однакових ходів. В цьому випадку ходи чорних фігур (далі – чорних) позначають **малими літерами** (a ... z), а ходи білих фігур (далі – білих) – **великими** (A ... Z). Ці літери можуть бути вказані або в окремому розділі з назвою **«Умовні позначення»**, або після першого відповідного ходу, як це зроблено (**тільки для прикладу**), в роботі № 0070. Всі умовні позначення використовуються при описі гри в спробах і рішенні.

№ 0070 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2" - 2005

1. Sf2 (A)?	g5!	1 ... Kh4 (a)	2. d6 (B)	f5 (b)	3. Df4 (C)+	Kh5 (c)	4. Lf3 (D) #
		1 ... b	2 ... c	c	3. D+	a	4. C #
		2 ... Le8 (E)	a	a	3. Lg6 (F)	f4 (d)	4. C #
		2 ... d	d	d	3. Dh3+	Kg5	4. Se4 #
1. B ?	g5!	1 ... Kg4 (e)	2. A+	a	3. C+	c	4. D #
		1 ... b	2 ... c	c	3. D+	a	4. C #
		2 ... D+	a	a	3. C+	Kh3	4. A #
1. E !		1 ... a	2. F	e	3. A	a	4. C #
		1 ... e	2 ... b	b	3. A+	d	4. C #
		2 ... F	a	a	3. A	b	4. C #
		2 ... b	b	b	3. A+	a	4. C #
		1 ... b	2. A	a	3. F	d	4. C #
		2 ... d	d	d	3. Dh3+	Kg5	4. Se4 #



5 + 3 = 8

4 vv

Враховуючи, що таке відображення гри є **незвичним** для більшості, а часом – і **незручним**, шахові композитори, в окремих випадках, **вказують не тільки умовне позначення, але і сам хід.** Умовні позначення використовуються, в подальшому, при написанні схем гри.

При необхідності звернути увагу читачів або суддів конкурсів на певні елементи гри, які відповідають (на думку автора) новому задуму або відомій темі, можуть бути використані аналогічні позначення ходів. Але **позначаються не всі ходи, а лише ті, які відображають певну тематичну гру.** Якщо в задачі є декілька тематичних комплексів (наприклад, три), то ходи, які створюють перший комплекс, **позначаються літерами з початку алфавіту** (абетки), другий комплекс – **літерами з середини**, а третій – з кінця.

Відповідними літерами можуть бути позначені не тільки конкретні ходи, **але і дії одних фігур по відношенню до інших, а також окремі тактичні моменти.** Це робиться, в першу чергу, для того, щоб той, хто розглядає цю задачу міг відтворити **схему (модель, алгоритм)** гри, а на їх підставі – тематичний зміст.

Будь-яка ідея може бути відображена у вигляді відповідної схеми гри!

Схема гри може бути спрощеною або ускладненою. Важливим є те, щоб той, хто розглядає цю схему, розумів про що йде мова. Так, наприклад, в задачі № 0070 такою спрощеною схемою гри є:

A? – B (CD ⇔ DC) - EF → B? – A (CD ⇔ DC) - DCA → E! - (FA ⇔ AF)

Навіть той, хто не знає багатьох тем, може звернути увагу на чергування ходів білих фігур на різних рівнях. В дійсності, це одна з **комбінованих форм теми Салазара з додатковими чергуваннями ходів**, яку більш детально ми розглянемо пізніше (її присвячений цілий розділ в моїй книзі). А той, хто знає теми, може додатково знайти трифазну **АС-форму зміни гри з парадоксом Рухліса** (в спробі **1. B?** і рішенні **1. E!**).

Нажаль, розумних суддів не так вже й багато. **Суддям може не подобатись та чи інша тема, але розуміти її зміст вони повинні! Розум-**

ний суддя завжди розглядає композицію по суті. Він може скористатись авторськими позначками, але це не є обов'язковим.

На деяких з суддів (навіть міжнародних конкурсів) додаткові позначення в задачі є сильним подразником негативної дії. Прикриваючи свою безграмотність, вони «навішують» на задачу ярлик типу: «неупорядкована алгебра», «незрозуміла алгебра», «схематично», «машинна задача». І дивним є те, що для них саме це є підставою для низької відзнаки в конкурсі.

Як було вказано раніше: **будь-яка ідея** (тема) **може бути відображена у вигляді відповідної схеми гри**, тому не треба лякатись такого виразу, як «схематично». Негативне значення це слово має лише у тих, хто його сам не розуміє: у шахових композиторів з дуже низькою технікою складання або примітивним мисленням. Вираз «схематично» означає, що композиція виконана на рівні схеми, тобто, **без зайвих додаткових елементів, які можуть вплинути на головний зміст композиції**. В багатьох випадках - це показник найвищого рівня техніки складання. Для мене, особисто, схеми гри нічого спільного з «сухою алгеброю цифр і букв» не мають. Це своєрідні **сценарії маленьких вистав**, які повинні бути зіграні на шаховій дошці (діаграмі) саме шаховими фігурами. І, як і в будь-якій виставі, є головні і другорядні (але не менш важливі) «актори» і майже непомітні «технічні працівники»...

1.2. СТРАТЕГІЯ І ТАКТИКА ШАХОВОЇ ЗАДАЧІ

Гра, яку ми сьогодні називаємо «шахи», з'явилась, як своєрідний елемент навчання стратегії і тактики проведення військових компаній в далекому минулому. Тому такі поняття, як «стратегія» і «тактика» військового мистецтва є справедливими і для сучасних шахів.

Стратегія передбачає цілий комплекс понять і дій, які визначають: **об'єкт стратегічного плану, мету, методи і засоби досягнення мети, термін виконання. А шахова задача?**

Об'єкт – це шахи (дошка і фігури).

Мета – поставити королю супротивника мат або пат згідно умови.

Методи і засоби досягнення мети – задані умовою задачі (алгоритмом черговості ходів) і планом дій обох сторін, **тобто, тим, що в шаховій задачі називають «ідеєю»**.

Термін – це максимальна кількість ходів для досягнення мети.

Деталізація «методів і засобів досягнення мети» на рівні простих дій (ходів) відносять до **«ТАКТИКИ»**... В шаховій задачі це називають **стратегічним змістом** (насиченістю) **ходів** або **тактичними моментами**.

Шахова задача в своїй основі є стратегічною для шахів. Тому будь-які вказівки на те, що «задача взагалі не має стратегії», є безглуздими. Найчастіше подібні фрази пишуть саме ті, хто взагалі не розуміє, що це таке (пишуть, бо це слово модне), або ті, хто під цим виразом розуміє лише певні «тактичні моменти» окремих ходів або присутність «загроз» (в відповідних фазах задачі) і захистів від них. Хоча вказані моменти і загрози можуть бути (**а можуть і не бути взагалі**) лише одним з елементів **загального стратегічного плану**...

1.3. ЗАГРОЗА

Різні шахові видання (наприклад, «Словарь шахматной композиции» Н. П. Зелукин, Киев, «Здоров'я», 1985, стр. 155) передрукують таке визначення загрози надане Л. Ісаєвим (мовою оригіналу): **«Последовательность ходов одних только бе-**

лых фигур (и, понятно, вынужденных ответов чёрных на шахи), которые приводят к выполнению задания».

Це визначення є вірним **тільки для ортодоксальної двоходівки**, тому що є дуже багато інших видів задач і етюди, де активною стороною можуть бути чорні! Це перше. Друге, в загрозах різних фаз в три або багатоходових ортодоксальних задачах може виникати цугцванг вже після другого ходу білих. В цьому випадку, послідовність ходів **тільки білих** фігур стає неможливою! Білі змушені враховувати гру чорних.

До виразу «загроза», ми звикаємо з перших кроків в шаховій композиції, розв'язуючи або складаючи задачі та етюди. Всі роблять вигляд, що розуміють, що що це означає, але ніхто, поки що, не дав точне і універсальне визначення загрози для різних типів задач і етюдів!

1.3.1. ВИЗНАЧЕННЯ ЗАГРОЗИ

Розв'язувачі шахових композицій вважають, що «загроза» - це такий варіант гри, який є після зробленого ходу і може бути використаним на якісь пасивні ходи супротивника. Якщо таких варіантів є декілька, то вважають їх різними «загрозами». Саме розв'язувачі композицій ввели такі вирази, як: **«загроза - фантом»** або **«віртуальна загроза»**.

Така точка зору є дуже незручною для тих, **хто складає багатоходові шахові задачі або етюди**, тому що «загроза» сама по собі не може з'явитись: її потрібно створити! До того ж, «загрози» можуть бути на різних рівнях ходів і мати різну довжину. В свою чергу, варіанти рішення можуть бути нічим іншим, як «довгими» або «видовженими загрозами». Виникає необхідність встановлення їх пріоритету і правил застосування... Чи не забагато умовностей?

Про одну з «точок зору» я написав в своїй книзі «МИНИАТЮРЫ» (Львів, 2002 год, стр. 13). Узагальнюючи написане, **«загроза» в задачах різного типу і в етюдах була показана у вигляді дії активної сторони, направленої на виконання завдання, існування можливості якої перевіряють після зробленого ходу (і тільки після цього ходу, не більше) без врахування будь-якої можливої відповіді супротивника на цей хід.** Вважається, що загроза є, якщо вказана дія теоретично можлива.

Висновок: після відповідного ходу активної сторони, загроза (якщо вона є) завжди одна, а саме: **загроза виконати завдання**, - а ось шляхів можливої реалізації загрози може бути декілька!

Для тих, хто розробляє комп'ютерні програми для перевірки шахових задач і етюдів вираз **«ЗАГРОЗА» - це тільки повідомлення** про те, що після зробленого ходу активною стороною є можливість виконання завдання при ігноруванні можливої відповіді супротивника. Це повідомлення – лише один біт інформації (лог. 1 або лог. 0): **загроза або є, або її нема.** Варіанти реалізації загрози зберігаються окремо в оперативній пам'яті комп'ютера (RAM) великого об'єму. Ось чому **«загроза» і «варіанти реалізації загрози» - це два залежних, але різних поняття.**

Ортодоксальна шахова композиція використовує стандартні шахові правила: після ходу однієї сторони завжди надходить черга ходу супротивника. При визначенні існування загрози це правило ігнорується. Тому **і по визначенню, і по суті загроза є завжди віртуальною!**

Два підходи для визначення загрози: стратегічний і технічний, - але з однаковими висновками, одним з яких є й те, що варіантів **реалізації загрози може бути декілька, до того ж, їх довжина в три та багатоходових задачах (в етюдах) може бути різною!** **Всі варіанти можливої реалізації загрози є рівносильними!**

ДОВІДКА (мовою оригіналу):

virtual - фактический, действительный
virtually - фактически, в сущности

«Англо-русский словарь», В. Д. Аракин и др., Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва, 1962 г.

virtuell - возможный, мнимый (об изображении)

«Немецко-русский словарь», под редакцией А. А. Лепинга и др., Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва, 1962 г.

virtuel - возможный, прихований

«Французько-український словник», за редакцією Б.І. Бурбелло, «Радянська школа», Київ, 1982 р.

Ходи супротивника, які дозволяють активній стороні реалізувати загрозу, називають пасивними або варіантами реалізації загрози. В задачах, в більшості випадків, вони не розглядаються, за винятком тих, які є частиною відповідного ігрово-го (тематичного) змісту композиції.

Але бувають такі випадки, коли будь-який хід супротивника не дозволяє скористатись жодним з варіантів реалізації загрози - загроза є, але її практично неможливо здійснити! **Загроза може бути здійсненою або нездійсненою!**

1.3.2. ВІДНОШЕННЯ ДО ЗАГРОЗИ

Деякі шахові композитори для визначення типу загрози пропонують обов'язково в спробах та рішенні ортодоксальної задачі наводити варіант реалізації загрози. На перший погляд – пропозиція є вартою уваги. Сьогодні ці два види загрози рівноправні тому така процедура перевірки є зайвою.

В окремих випадках, введення правила обов'язкової перевірки може негативно позначитись на розвитку ортодоксальної шахової композиції і привести до нівелювання понять багатьох тем.

Підгрунтам великої кількості тем (Домбровскіса, Ханнеліуса, ле Гранд, Уранія, Руденко) є зміна функції ходів. Якщо вилучити цей ефект – зникне і тема. Наприклад, в задачі № 0071 в удаваному сліді 1. Lc5? і в рішенні 1. Lg4! виконана тема ле Гранд. Однак, якщо показати варіант з здійсненою загрозою, то вказана тема зникає, перетворюючись в звичайне чергування матів на ходи 1 ... f3 та 1 ... Ke4. **Якщо це теж добре, то навіщо тоді потрібна тема ле Гранд?**

№ 0071 “POD WIEŻĄ” - 2001, похвала

1. Df5 (A)? Kd6 (a)!

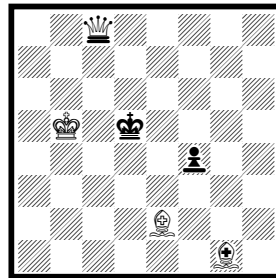
1. Lc5? Ke5 (b)!

1. Lg4!

Загроза
1 ... Ke4 (d) 2. Df5 (A) #
2. De6 (B) #

Загроза
1 ... Ke4 (d) 2. De6 (B) #
2. Df5 (A) #

1 ... Ke5 (b) 2. De6 #
1 ... Kd6 (a) 2. Dc5 #



4 + 2 = 6

2 vv

Тема Уранія може перетворитись в просту форму (або в псевдоформу) теми Салазара. А це означає, що вона втрачає свій сенс. В задачах, наприклад, с темою Руденко, Домбровскіса - Ханнеліуса в варіанті реалізації загрози буде дуаль ...

Я вважаю, що, якщо в задачі є тема, яка використовує ефект зміни функції загрози, не слід вимагати підтвердження реалізації цієї загрози. Загроза може бути здійсненою або нездійсненою – ефект від цього не зміниться!

Інша справа, якщо загроза використовується при втіленні тем, які вимагають обов'язкової присутності варіанту гри. Наприклад, в удаваному сліді триходової міні-атюри № 0072 1. Dd6? і рішенні 1. De7!, на перший погляд, реалізована класична форма теми Рухліса. Згідно схеми гри - все правильно:

? 1 ... a 2. A! + 1 ... b 2. B! → ! 1 ... a 2. Новий! + 1 ... новий 2. A!
1 ... b 2. Новий! + 1 ... новий 2. B!

Але в цій роботі загроза є нездійсненою, тому ходу 1 ... a насправді немає! Це означає, що немає і реалізації вказаної теми! Тільки зміна гри у формі «піраміди» 1 - 2 - 4 з неповною класичною формою теми Рухліса (з врахуванням ходу 1 ... Kg4) і двоходовою простою формою теми Салазара.

№ 0072 “ЕCHO” - 2000, 1^й приз

1. Lf5 (A)? Kg5! 1 ... Kh6 2. De7 (C)! Kh5 3. Dh4 #

1. Dd6? Kg5! 2. Lf5 (A)?! Kh5 3. Dg6 #, 2 ... Kf5!

Загроза (a) 2. Lf5 (A)! Kg5 3. Dg6 #

1 ... f4 (b) 2. Lf4 (B)! Kh4 3. Dh6 #

1 ... Kg4 2. Dh6 Kf3 3. Df4 #

1. De7 (C)!

Загроза (a) 2. Dg7 f4 3. Lg4 #

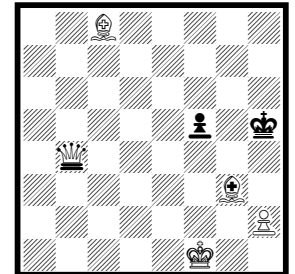
1 ... Kh6 2. Lf5 (A)! Kh5 3. Dh4 #

AC ⇔ CA

1 ... f4 (b) 2. Dh7+ Kg5 3. Lh4 #

1 ... Kg6 2. Lf4 (B)! h5 3. Dg5 #

1 ... Kg4 2. Dh4+ Kf3 3. Df4 #



5 + 2 = 7

3 v ...

Для того, щоб було легше порівнювати задачі між собою, розглянемо інший приклад з аналогічною темою. В рішенні № 0073 1. Le4! на хід чорних 1 ... h6 проходить варіант реалізації загрози. Якщо порівняти цей варіант з подібним в удаваному сліді 1. Dc4?, то на вказаний хід чорних є проста зміна гри. Тому можна стверджувати, що класична форма теми Рухліса виконана чітко!

№ 0073 “POD WIEŻĄ” - 2003

1. Dc4? Ke5! 1 ... Ke7 2. Df4 загроза 3. Df8, De5 #

2 ... d6 3. Df7 #

1 ... h6 2. Te8 Kc7 3. Dc5 #

1. Le4! 1 ... Ke7 2. Df8+ Ke6 3. Te8 #

1 ... Kc7 2. Df4+ d6 3. Df7 #

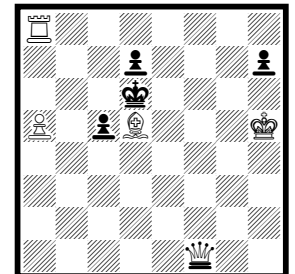
1 ... h6 2. Df6+ Kc7 3. Db6 #

1 ... Ke5 2. Te8+ Kd4 3. Dd3 #

2 ... Kd6 3. Df4 #

1 ... Ke6 2. Te8+ Kd6 3. Df4 #

1 ... c4 2. Df6+ Kc7 (Kc5) 3. Db6 #



5 + 4 = 9

3 v

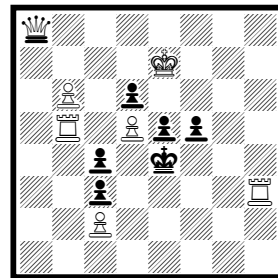
Визначення існування загрози після ходу активної сторони ґрунтується на тому, що, якщо загроза є, то хоча би один з її варіантів реалізації може бути використаним на більшість ходів супротивника, обмежуючи, таким чином, його гру до захистів від цих варіантів реалізації загрози.

Але загроза може бути реалізованою і на незначну кількість ходів супротивника (приклад - №0073), які аж ніяк "більшістю" не назвеш! **Загроза стає формальною.** В таких випадках, автор сам вирішує, як показати гру в своїй роботі. Він також має право не показувати нездійсненну загрозу. Інші зобов'язані рахуватись з його думкою.

Існування коротких варіантів в нездійсненній загрозі або в здійсненній, але на обмежену кількість ходів супротивника, в три і багатоходових задачах не може бути підставою зниження оцінки або виключення цих робіт з конкурсів складання (виняток: тематичні конкурси, в яких довжина варіантів загрози є попередньо обумовленою)! Свідком подібного судійського казусу є робота №0074, яка 2001 році приймала участь в одному з російських конкурсів складання і була виключена (мовою оригіналу) «... из-за коротких угроз в ложном следе і решении»?! Але ці загрози неможна використати ні на один з ходів чорних!! В іншому конкурсі складання виконання багатозначної зміни гри з класичною формою теми Загоруйко оцінили однією з найвищих відзнак!

№0074 "POD WIEŻĄ" - 2002, 1-2 приз (на рівних)

1. Dh8 (A)?	f4!?	2. Kd6?	Kf5!	2 ... Kd4	3. De5 #
1 ... Kd4		2. Kd6	загроза (Ke4)	3. De5 #	
1. Tb4?	f4!?	2. Dc8?!	f3!	2 ... K ~	3. Dc4 #
1 ... Kd4		2. Td3+	Ke4	3. Tc4 #	(2 ... cd3?)
1 ... Kf4		2. Dg8	Ke4	3. Da5 #	(3. Dc6?)
		2 ...	e4	3. Dg3 #	(3 ... Ke4?)
1. Kf6 (B)?	f4!	1 ... Kd4	2. Kf5	e4	3. Dh8 (A) # (3 ... Ke4?)
		1 ... Kf4	2. Dc8 (C)	загроза (Kg4)	3. Df5 #
			2 ...	Ke4	3. Dc4 #
1. Dc8 (C)!		1 ... Kd4	2. Df5 (D)	e4	3. Df6 # (3 ... Ke4?)
		1 ... Kf4	2. Kf6 (B)	загроза (Kg4)	3. Df5 (D) #
			2 ...	Ke4	3. Dc4 #
		1 ... f4	2. Tc3	Kd4	3. Dc4 # (2 ... Kf4?)
		2 ...	f3	3. Dg4 #	



7 + 6 = 13 # 3 vvv

1. 3. 3. ВИКОРИСТАННЯ ВАРІАНТІВ РЕАЛІЗАЦІЇ ЗАГРОЗИ

Якщо варіантів реалізації загрози є декілька, то автор композиції має право:

- диференціювати чи вибирати всі або окремі з них;
- використовувати «довгий» варіант реалізації загрози у вигляді «захисту» від «короткого» варіанту цієї ж загрози;
- використовувати захист від всіх варіантів реалізації загрози одночасно;
- комбінувати вказані варіанти дій (а... с) між собою.

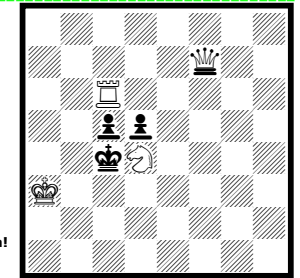
Інші, в тому числі і судді конкурсів, повинні рахуватись з цим правом автора.

Варіанти реалізації загрози, як це було вже підтверджено на прикладі роботи №0073, можуть бути використані в якості тематичних варіантів. Це стосується і тих випадків, коли в загрозі є декілька варіантів її реалізації.

Диференціювання або селекція (вибір) окремих варіантів здійсненої загрози стали класичними хвитами при реалізації багатьох тем. Наприклад, в рішенні мініатюри №0075 після 1. Sb3! є загроза виконання завдання трьома різними шляхами. Будь-які ходи чорних диференціюють їх. Таким чином, проходить тільки один з варіантів (тема Флека).

№0075 "КИНЕСКОП" - 1968

1. Sb5?	Kd3!	Загроза	2. Df1 #	
1 ... Kb5		2. Dd5!	Ka5	3. Dc5 #
1. Sb3!	Загроза	2. Dg6	загроза	3. Tc5 #
		2. Df1+	Kc3	3. Tc5 #
		2. Tc5+	Kd3	3. Df3 #
1 ... Kb5		2. Dg6	загроза	3. Tc5 #
1 ... Kd3		2. Df1+	Kc2	3. Dc5 # - парадокс Домбровського!
		2 ...	Kc3	3. Tc5 #
		2 ...	Ke3 (Ke4)	3. Te6 #
1 ... Kc3		2. Tc5+	Kd3	3. Df3 #



4 + 3 = 7 # 3 v

В двоходовій роботі №0076 в удаваному сліді 1. ed6 - EP? є загроза трьох матів. На відміну від попередньої задачі, кожний з матів загрози може бути використаним лише на відповідний хід чорних. Подібний вибір матів дозволяє значно збагатити ігровий і розширити тематичний зміст задачі. Так, наприклад, якщо розглядати варіанти вказаного удаваного сліду і враховувати здійснену загрозу в рішенні 1. De5!, то, додатково, досить легко можна знайти ще й класичну форму теми Рухліса!!

№0076 "ЧЕРВОНИЙ ГРНИК" - 2004, 1^й приз

1. Ke8?	Lc5!	Загроза	2. Lb7 #
----- спроби з "білими комбінаціями" -----			
1. Da4 (A)+?	Kc5!	2. Lb4 ??	- перекиває білі фігури на матуючому ході !!
1. Lb6?	de4!	2. Lb7??	- перекрита тура "b1". Загроза 2. Da4 (A) #
1. Tb6 (B)+?	Kc7!		- перекиває слона "a5"!

----- головна гра: -----			
1. Tc2 (C)?	Lf1!	Загроза	2. Da4 (A) #
		1 ... Lc5	2. Dc5 #
		1 ... de4	2. Lb7 #

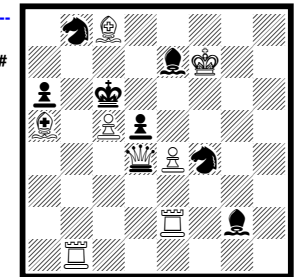
1. cd6 - En Passant?	Загроза	2. Tb6 (B), Tc2 (C), Db6 (D) #	
		1 ... Le4	2. Tb6 (B) #
		1 ... Ld8	2. Tc2 (C) #
		1 ... Ld6	2. Db6 (D) #
			2. C?, D?
			2. D?, B?
			2. B?, C?

Додатково: 1 ... Sd7 2. Lb7 #
1 ... Sd5 2. Dd5 #

спростовується неможливістю довести, що останнім ходом чорних був хід 0 ... d7- d5!

1. De5 !!	Загроза	2. Dc7 #	1 ... de4	2. Tb6 (B) #
			1 ... Kc5	2. Tc2 (C) #

1 ... Ld8 (Ld6) 2. Dd6 # - новий мат!
1 ... Le4 2. Dc7 # - загроза, але новий мат на відомий хід чорних! Завершує тему Рухліса!
1 ... Se6 2. Dd5 #



8 + 7 = 15 # 2 v ...

Вибір варіанту загрози дуже часто зустрічається в багатоходових задачах і в етюдах. Шахові композитори іноді використовують маленьку хитрість: «довгі варіанти» реалізації загрози показують у вигляді захистів від «коротких варіантів» цієї ж загрози. Насправді, такі варіанти лише умовно можна назвати «захистом».

В трьох і багатоходових задачах повним захистом може вважатись лише такий хід супротивника, який не дозволяє реалізувати ані один з варіантів загрози, починаючи від відповідного ходу до останнього. До умовного захисту відносять також і ті ходи, які захищають лише від першого ходу будь-якого з варіантів загрози (подальша гра повторює гру варіанту загрози) або, якщо після них проходить один з перших ходів будь-якого варіанту реалізації загрози, але з іншою подальшою грою.

Загроза часом застосовується у вигляді своєрідної «косметики», яка дозволяє сховати дефекти в окремих варіантах гри задачі або етюда. Діє проста логіка: **якщо проходить загроза, то навіщо цей варіант розглядати?**

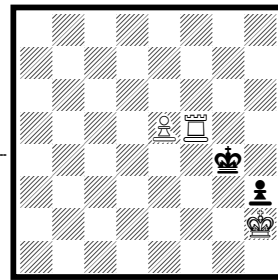
Таким чином, **загроза – це універсальний багатофункційний інструмент**, який дозволяє шаховому композитору творчо підходити при втіленні в композиціях (задачах і етюдах) різних складних задумів.

1. 3. 4. УМОВНА ЗАГРОЗА

В шаховій композиції є ще й таке поняття, як **«УМОВНА ЗАГРОЗА»**. Що це таке і як її можна використати я спробую показати на прикладі роботи № 0077.

№ 0077 "PHENIX", 2000

1. Tf6? Kh4!
 1 ... Kg5 2. Kh3 Kh5 3. Kg3 Kg5 4. Kf3 Kh4
 5. Tf5 Kh3 6. Th5 #
 Але не: 2. Kg3 ? h2! 2 ... Kh5 3. Kh3! Kg5 4. Kg3 Kh5
 5. Kf4 Kh4 6. Th6 #



3 + 2 = 5 # 6 v

Зі зміною гри після другого ходу білих!

1. Tf1 !!

Після першого ходу білих за існуючими правилами – цугцванг. Але не потрібно великих зусиль, щоб помітити те, що, коли король чорних відійде з вертикалі "g", білі негайно обмежать його рухи ходом 2. Tg1! Отже, загроза, все ж таки, існує.

Не в тому вигляді, до якого ми звикли, а лише на відповідні дії чорних. Це і є **«умовна загроза»**, з врахуванням якої опис рішення задачі може бути значно спрощеним!

Подальший коментар допоможе точніше зрозуміти сенс всієї гри і використання **«умовної загрози»** в реальному рішенні задачі.

Умовна загроза на 1 ... Kh4 / Kh5 → 2. Tg1 (A) → 3. e6 (B) → 4. e7 (C) → 5. e8=D (D) → 6. #

На хід 1 ... Kh4 вказаний варіант умовної загрози проходить без будь-яких змін. Чорний король попадає при будь-якій грі на поле "h5" або "h7" в момент перетворення білого пішака. А на хід 1 ... Kh5 проходить ця ж загроза, але з невеличкою корекцією на п'ятому ході, а саме:

1 ... Kh5 2. Tg1 (A) Kh6 3. e6 (B) Kh5 4. e7 (C) Kh6 5. e8=D (D) Kh7 6. Dh5 #
 4 ... Kh4 5. e8=T! Kh5 6. Th8 #

«Родзинка задачі» – слабе перетворення білого пішака!

Єдиним захистом від такої загрози є хід 1 ... Kg5 з іншою грою білих!

1 ... Kg5 2. e6 (B)

Але **«умовна загроза»** ходу Tg1 на ходи чорного короля на вертикаль "h" залишається! Дійсно, якщо чорні грають 2 ... Kh(4 ... 6), негайно проходить: 3. Tg1 → 4. e7 → 5. e8=D! Чорні можуть трохи підкоректувати цю гру (подібно до того варіанту, який ми розглянули раніше), але не змінити!

2 ... Kg4 3. e7 (C)

І, парадокс, **«умовна загроза»** ходу Tg1 на хід чорного короля на вертикаль "h" знову існує, хоча і стала більш короткою ще на один хід.

На 3 ... Kh4, Kh5 негайно проходить 4. Tg1 → 5. e8=D з можливістю черговий раз підкоректувати гру на п'ятому ході!

3 ... Kg5 4. e8=D (D)

І **«умовна загроза»** змінилась: тепер загрожує на хід чорного короля на четверту горизонталь 4 ... Kh4 / Kg4 5. De5! & 6. Tf4 #.

І те, від чого чорний король захищався на протязі всієї гри, стало неминучим:

4 ... Kh6 5. Tg1 (A) Kh7 6. Dh5

(3 ... Kg7 4. e8=D! K ~ 5. Tg1!)

ABCD ⇔ DABC

Якщо не використовувати **«умовну загрозу»** і захисти від неї, рішення задачі може перетворитись у великий **«кущ»** з варіантів і підваріантів, який було би, попросту, нудно розглядати.

Сучасні комп'ютерні програми **«умовну загрозу»** поки що не перевіряють, хоча зробити це не так вже й важко, тому що варіант (а їх може бути і декілька) **«умовної загрози»** після відповідного ходу один і той самий на більшість ходів супротивника! Теоретичне обґрунтування використання такого типу загрози в шаховій композиції поки що офіційно не прийняте, хоча існують теми, які по грі повністю відповідають її визначенню, наприклад, **«повторна загроза»** ...

«Умовна загроза» може співіснувати в багатоходових задачах (і в етюдах) з класичною (прямою) загрозою, як в варіантах реалізації цієї прямої загрози, так і в варіантах захисту від неї!

(далі буде)

Друкується вперше

№ 0078 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lc4? Lb3! Загроза 2. Sd4 (A) #

1. Td4 (B)? Tc5! (2. Sd4?) Загроза 2. Se5 (C), Dh5 (D), Lb7 (E) #

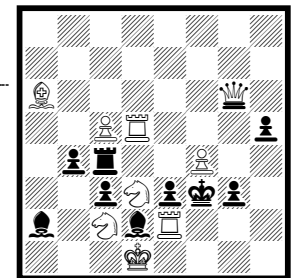
1 ... Td4 2. Sd4 #

1. Df5? g2! (2. Dg2?) Загроза 2. Se5 (C) # 1 ... Te4 2. Dh5 #

1. Te5? Tf4! (2. Se5?) Загроза 2. Dh5 (D) # 1 ... g2 2. Dg2 #

1. Lb7 (E)! Загроза 2. Td4 (B) # 1 ... T ~ 2. Sd4 (A) #

1 ... Tf4 ! 2. Se5 (C) #
 1 ... Te4 ! 2. Dh5 (D) #



1. Tg5? h4! Загроза 2. Tg3 # 1 ... Le1 2. Scl1 # 9 + 9 = 18 # 2 v ...

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0079 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Ke4 2. Dc4+ Ke3 3. Dd4 #

2 ... Kf5 3. Lc2 #

1 ... Kd6 2. La4 ~ 3. Dc6 #

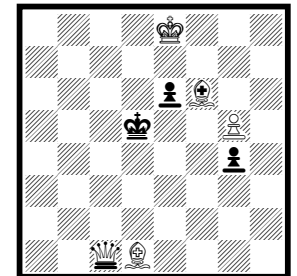
1 ... g3 2. Lf3+ Kd6 3. Dc6 #

1. Le2! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Dc5 ~ 3. De5 #

1 ... e5 2. Dc4+ Kd6 3. Le7 #

1 ... Kd6 2. Lb5 ~ 3. Dc6 #

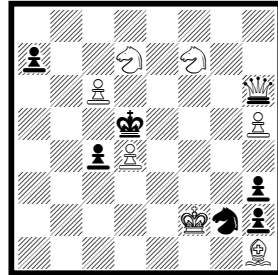
1 ... g3 2. Lf3+ Kd6 3. Dc6 #



5 + 3 = 8 # 3 *

№ 0080 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sg5 (A)? Kd4! Zz 1 ... a6 (a5) 2. Df6 (B) ~ 3. Sb6 #
 1 ... c3 2. De6+ Kd4 3. De4 #
1. Df6 (B)? c3! Zz 1 ... a6 (a5) 2. Sg5 (A) ~ 3. Sb6 #
 1 ... Ke4 2. Sc5+ Kd5 3. Dd6 #
1. Ke2! Загроза → 1 ... a6 (a5) 2. Dd6+ Ke4 3. De5 #
- 1 ... c3 2. Kd3 Загроза (c2) 3. Dd6 #
 1 ... Kd4 2. Dd2+ Ke4 3. Sd6 #
 1 ... Ke4 2. Dg5 Загроза (Kd4) 3. De5 #

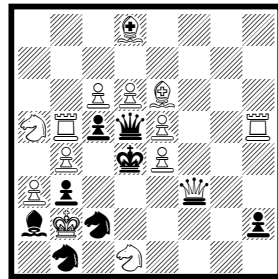


8 + 6 = 14 # 3 vv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0081 Є. М. Богданов (Львів)

1. bc5! Загроза 2. Tb4+ !! Kx c5 3. Lb6 #
 2 ... Sx b4 3. De3 #
 2 ... Dc4 3. Tx c4 #
- 1 ... Dd5 x e5 2. Lf6 !! Загроза 3. Lx e5 #
 2 ... Se3 3. Dx e3 #
 2 ... Dx f6 3. Th5 - d5 #
- 1 ... Dd5 x c5 2. Lb6 !! Загроза 3. Lx c5 #
 2 ... Se3 3. Dx e3 #
 2 ... Dx b6 3. Tb5 - d5 #
- 1 ... Dd5 x e4 2. Th4 !! Загроза 3. D / T x e4 #
 2 ... Se3 3. De4 #
 2 ... h1=D/L 3. Te4 #
 2 ... Dx h4 3. Df3 - d5 #
 2 ... Sd2 (Sc3) 3. Dc3 #



14 + 8 = 22 # 3

+ тема Умнова з затримкою ходу !

- 1 ... Sd2 (Sa3) 2. Dc3+ Kx e4 3. Th4 # → Th4 - Dc3 ⇔ Dc3 - Th4
 1 ... Dc4 2. Lx c4 Загроза 3. Dd3 #
 2 ... Se3 (Sb4, Se1) 3. De3 #

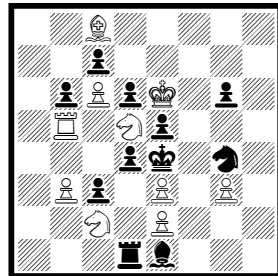
Додатково:

1. Sc3? Se3! Загроза 2. Se2 # 3. Dd3, Se2 #
 1 ... Dc4 2. Lx c4 Загроза 3. Se2 #
 2 ... Se3 3. Dd3 #
 2 ... Sx c3 3. Th4 #
 1 ... Sx c3 2. Dc3+ Ke4 3. Th4 #
1. Lx d5 ? h1=D! 1 ... h1=T 2. c7! Загроза 3. Sc6 #
 2 ... Sb4(Se3) 3. De3 #
 1 ... h1=L 2. De2! Загроза 3. Dc4 #
 2 ... Sca3 (Se3) 3. De3 #
 2 ... Sba3 (Sd2) 3. Dd2 #

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0082 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... g5 2. Sf6+ !! Sx f6 3. Kx f6 ~ 4. Lf5 #
1. Ld7? Td2! Загроза 2. Le8 !! ~ 3. Lg6 #
 1 ... Ld2 2. Le8 !! Tf1 3. Lg6+ Tf5 4. Lf5 #
1. La6 !! Цугцванг 1 ... g5 2. Tb4 !! b5 3. Lb5 T ~ 4. Ld3 #
 3 ... Td2 ! 4. Sc3 #
 3 ... L ~ 4. Sc3 #
 3 ... Ld2 ! 4. Ld3 #
 3 ... S ~ 4. Sf6 #
- + перекриття Грімшоу
- 1 ... T ~ 2. Sf6+ !! Sx f6 3. Te5+ de5 4. Ld3 #
 1 ... Td2 ! 2. Sc3+ !! dc3 3. Tb4+ Td4 4. Ld3 #
 1 ... L ~ 2. Sc3+ !! dc3 3. Tb4+ Td4 4. Ld3 #
 1 ... Ld2 ! 2. Sf6+ Sx f6 3. Te5+ de5 4. Ld3 #

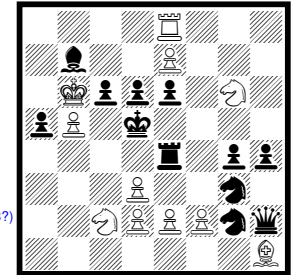


10 + 11 = 21 # 4 tv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0083 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ta4 2. Td8 загроза 3. e8=S, Se3+
 2 ... Se4 3. e8=S ! e5 4. Sc7 #
 2 ... Dg1 3. Se3+ Kd4 4. Td6 #
 2 ... e5 3. e8=D ! Lc8 (Tf4)! 4. De5 #
1. Tf8! Загроза → 1 ... Dg1 2. e8=S! Df2 3. Tx f2 e5 (Tf4) 4. Sc7 #
 1 ... Tc4 2. e8=S! Tx c2 3. e3 !! e5 4. Sc7 #
 3 ... 3 ... cb5 4. Sf6 #
- 1 ... e5 2. e8=D! Sf4 3. Df7+ Se6 4. Se7 #
 2 ... Tf4 3. Tf4 Lc8! 4. Se3 # (... Sf4, Se3?)
- 1 ... S2 ~ 2. Sf4+ (2 ... Tf4?) Ke5 3. d4+ !! Tx d4 4. Sg6 #
 1 ... Tb4 2. Se3+ (2 ... Se3?) Kd4 3. Tf4+ !! Sx f4 4. Sc2 #
 3 ... 3 ... Se4 4. Te4 #

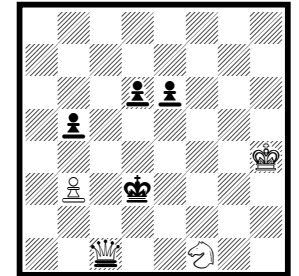


11 + 12 = 23 # 4 *

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0084 О. Є. Файзулін (Львів) і Є. М. Богданов

1. Db2? Ke4! Цугцванг
 1 ... b4 2. Dd2+ Ke4 3. Sg3+ Kf3 4. De2+ Kf4 5. De4 #
 3 ... Ke5 4. Kg5 d5 5. Df4 #
1. Kg4 !
 Загроза 2. Dd2+ Ke4 3. Dd6 e5 4. Dd2 загроза 5. Sg3 #
 3 ... b4 4. Dc5 Kd3 (e5) 5. Dc4 #
- 1 ... Kd4 2. Kf4 Kd5 3. Dc3 загроза 4. Se3 # 5. Se3 #
 2 ... e5 3. Kf5 Kd5 4. Dc3 загроза 5. Se3 #
 3 ... e4 4. Ke6 загроза 5. De3 #
 4 ... 4 ... Kd3 5. Dd2 #
- 1 ... Ke4 2. Dc3 Kd5 3. Kf4 загроза 4. Se3 # 5. Se3 #
 2 ... b4 3. Dc4+ Ke5 4. Kf5 загроза 5. Df4 #

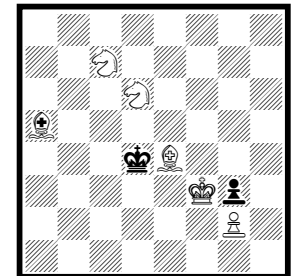


4 + 4 = 8 # 5 v

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0085 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

1. Ke2 (A)? Ke5! 1 ... Kc5 2. Sf7 (B) Kc4 3. Ld5 (C) Kd4
 4. Kd2 Kc5 5. Kc2 Kd4 6. Lb6 #
1. Sf7 (B)! 1 ... Kc4 2. Ld5 (C) Kc5 3. Ke2 (A) Kd4
 4. Kd2 Kc5 5. Kc2 Kd4 6. Lb6 #
- ABC ⇔ BCA

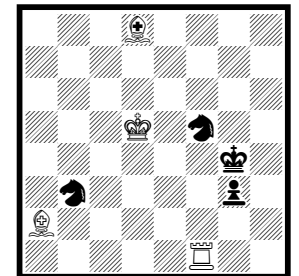


6 + 2 = 8 # 6 vvv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0086 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

- a) діаграма 1. Sf5 - g7 Lb1 2. Sh5 Lf5 #
- b) ♔ g4 → b4 1. Sb3 - c5 Tf3 2. Sa4 Tb3 #

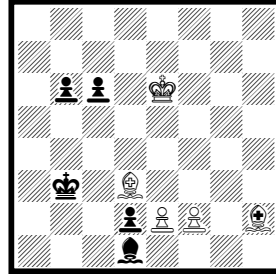


4 + 4 = 8 a, b H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0087 Karol Mlynka (Slovakia)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Kb2 | Ld6 | 2. Kc1 | La3 # |
| 1. Kc3 | Kd6 | 2. Kd4 | Le5 # |
| 1. Kb4 | e3 | 2. Kc5 | Ld6 # |

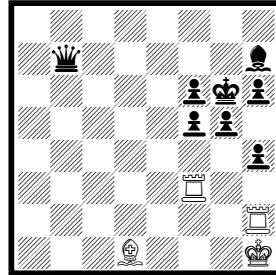


5 + 5 = 10 3.1. 1.1. H # 2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0088 Е. А. Ваулін (Россия)

- | | | | |
|--------|-------|--------|-------|
| 1. Df7 | Tf4 ! | 2. gf4 | Tg2 # |
| 1. Dg7 | Tg3 ! | 2. hg3 | Lh5 # |

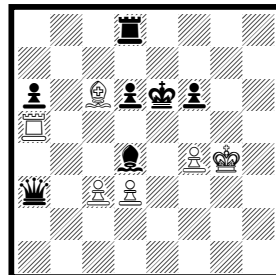


4 + 8 = 12 2.1. 1.1. H # 2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0089 Ю. М. Гордіан (Одеса)

- | | | | | |
|--------|-----|--------|------|---------------|
| 1. Lc5 | f5 | 2. Ke5 | d4 # | (3. Lx d4?) |
| 1. Dc5 | Ld7 | 2. Kd5 | c4 # | (3. Dx c4?) |

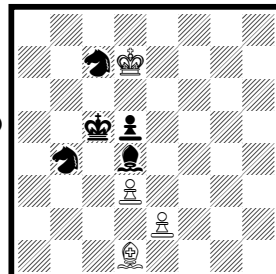


6 + 7 = 13 2.1. 1.1. H # 2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0090 Є. М. Богданов (Львів)

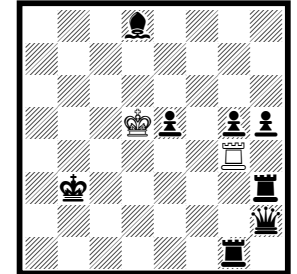
- | | | | | | | |
|-------------|-----|-------------|-----|-------------|------|-------------------|
| 1. Kb5 | e3 | 2. Ld4 - b6 | Le2 | 3. Kc5 | d4 # | (4. Kb5?, Kc4?) |
| 1. Ld4 - f6 | Lc2 | 2. Kd4 | e3+ | 3. Kd4 - e5 | d4 # | (4. Kf5?, Ke4?) |



4 + 5 = 9 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

№ 0091 Karol Mlynka (Slovakia)

- | | | | | | |
|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 1. Ka2 | Kc4 | 2. Tc3 | Kx c3 | 3. Tb1 | Ta4 # |
| 1. Tg3 | Tx g3 | 2. Ka4 | Kc5 | 3. Ka5 | Ta3 # |
| 1. Dg2 | Tx g2 | 2. Ka4 | Kc4 | 3. Th1 | Ta2 # |

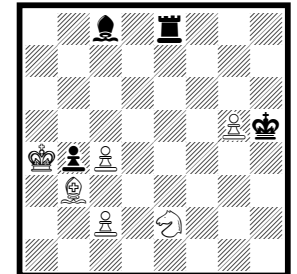


2 + 8 = 10 3.1. 1.1. 1.1. H # 3

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0092 Анатолій Мітушин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

- а) діаграма
- | | | | | | | |
|--------|-----|----------|--------|-----|--------|-------|
| 1. Te4 | Sg1 | 2. Tx c4 | (Tg4?) | Sf3 | 3. Tg4 | Lf7 # |
|--------|-----|----------|--------|-----|--------|-------|
- б) ♖b4 → h4
- | | | | | | | |
|--------|-----|----------|--------|-----|--------|-------|
| 1. Lf5 | Sd4 | 2. Lx c2 | (Lg6?) | Se6 | 3. Lg6 | Ld1 # |
|--------|-----|----------|--------|-----|--------|-------|

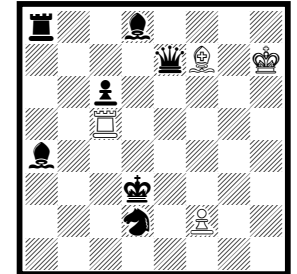


6 + 4 = 10 a, b H # 3

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0093 Анатолій Мітушин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-------|--------|-------|
| 1. Lc2 | Te5 | 2. Ta4 | Tx e7 | 3. Td4 | Te3 # |
| 1. De2 | Lb3 | 2. Lf6 | Lx a4 | 3. Ld4 | Lc2 # |

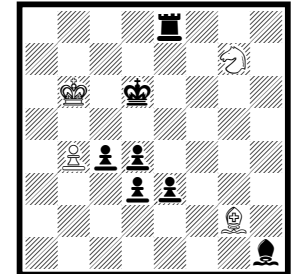


4 + 7 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0094 Ю. М. Гордіан (Одеса)

- а) діаграма
- | | | | | | |
|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 1. Te5 | La8 ! | 2. Lb7 | Kx b7 | 3. Kd5 | Kc7 # |
|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
- б) ♖b4 → g3
- | | | | | | |
|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 1. Ke5 | Lb7 ! | 2. Lc6 | Kx c6 | 3. Ke4 | Kd6 # |
|--------|-------|--------|-------|--------|-------|

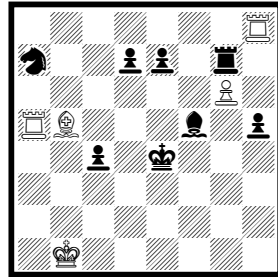


4 + 7 = 11 a, b H # 3

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0095 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lf5 - g6! Th6! 2. Ke4 - f5 Ld7+ 3. Kf5 - f6+ Tf5 # (4. Lx f5?)

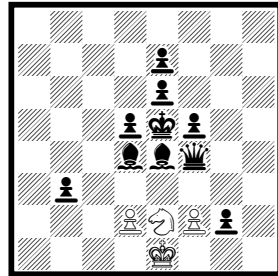


5 + 8 = 13 H # 3

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0096 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kd6 Sc3 2. Ld4 - f6 Sb5+ 3. Ke5 d4 #
1. Kf6 Sg3 2. Df4 - d6 Sh5 3. Ke5 f4 #

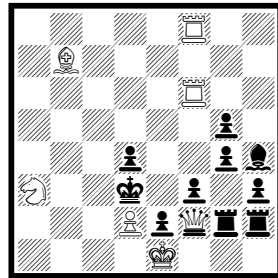


4 + 10 = 14 2.1.1.1.1.1. H # 3

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0097 Ю. М. Гордіан (Одеса)

Початкова гра: 1 ... Tf2 2. Tf3 (A)+ gf3 3. T8f3+ T2f3 #
1 ... Tg3 2. Df3 (B)+ gf3 3. T6f3+ Tgf3 #
1. Dg3! Цугцванг 1 ... Tf2 2. Df3 (B)+ gf3 3. T6f3+ T2f3 #
1 ... Tg3 2. Tf3 (A)+ gf3 3. T8f3+ Tgf3 #

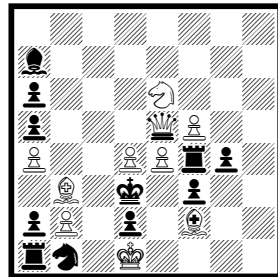


7 + 10 = 17 S # 3*

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0098 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sg5? Te4!
1. Ld5! Загроза 2. Dx f4 Загроза 3. Dx d2+ Sx d2 #
1 ... Tx e4 2. Sf4+ !! Tx f4 3. De2+ fe2 #
1 ... Lx d4 2. Sc5+ !! Lx c5 3. Dc3+ Sx c3 #
1 ... Lb8 2. Dx b8 Загроза 3. Db3+ Sc3 #
1 ... Tx f5 2. ef5 Загроза 3. De2+ fe2 #
1 ... Lc5 2. dc5 Загроза 3. Dc3+ Sx c3 #

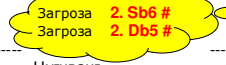


10 + 11 = 21 S # 3

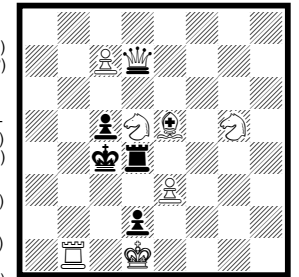
==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0099 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... T ~ 2. Sb6 # (2 ... Kd3?)
1. e4? d1=D/L! Kd3! 1 ... Td5! 2. Db5 # (2 ... Kd5?)



1. Dd6? Kd3! Цугцванг 1 ... T ~ 2. Sb6 # (2 ... Kd3?)
1 ... Td5! 2. Da6 # (2 ... Kd5?)
1. Df7? Td5! Цугцванг 1 ... T ~ 2. Sf4 # (2. Sb4?)
1 ... Td3! 2. Sb6 # (2 ... Kd3?)
1 ... Kd3 2. Df1 #
1. Df5! Цугцванг 1 ... T ~ 2. Sb6 # (2 ... Kc3?)
1 ... Te4! 2. De4 # (2. Sb6?)
1 ... Td5! 2. Dc2 # (2 ... Kd5?)
1 ... Kd5 2. De6 #



8 + 4 = 12 # 2 *vv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0100 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

1. Sh6? Te4, Le4! Загроза 2. Sf7 #
1. Se7? Te4, Le4! Загроза 2. Sg6 #
1. Sg6? Kd6! Загроза 2. Dg3, Dd4, Sf7 #
1 ... Lg6 2. Dg3, Dd4 #
1 ... f1=S 2. Dd4, Sf7 #
1 ... Sc6 2. Sf7, Dg3 #
1. Sgf6? Te4, Le4! Загроза 2. Dg5, Dg3 #
1. La3! 1 ... Te4 2. Dg5 #
1 ... Le4 2. Dg3 #
1 ... d3 2. Lb2 #

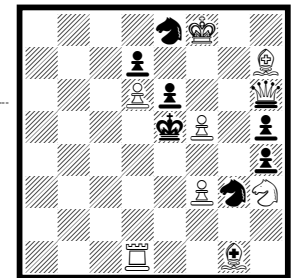


7 + 8 = 15 # 2 vvv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0101 Є. М. Богданов (Львів)

1. Ke8? ef5, Sf5! Загроза 2. Dg7 (X) # 1 ... Se4 2. f4 #
1. Kf7? Sd6! Загроза 2. Df4 (Y) # 1 ... Se2 2. De3 #
1. Lh2 (A)? ef5! Цугцванг 1 ... Se ~ 2. Dg7 #
1 ... Sf6 2. Df4 #
1. f6 (B)? Sf5! Загроза 2. Df4 (Y), f4 (C) # 1 ... Se2 2. Dg5 (D) #
1. Td4? Se2! Загроза 2. f4 (C) #
1. Dg5 (D)! Цугцванг 1 ... Sg ~ 2. f6 (B) #
1 ... Se4! 2. f4 (C) #
1 ... Sf5! 2. Lh2 (A) #
? a, b! -> ? a! -> ? b! -> 1! ... a, b 1 ... Se ~ 2. Dg7 (X) #
1 ... Sf6! 2. Df4 (Y) #

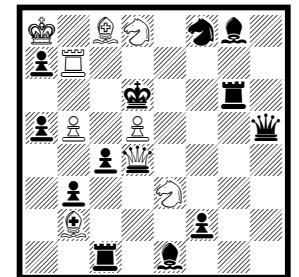


9 + 7 = 16 # 2 vvv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0102 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

1. Ka7! Загроза 2. Db6 # 1 ... Dd5 2. Sf5 #
1 ... Ld5 3. Sf7 #
1 ... Tc3 2. La3 #
1 ... Lc3 2. Sc4 #
1 ... c3 2. La3, Sc4 #
1 ... Sd7 2. Tx d7 #



9 + 12 = 21 # 2

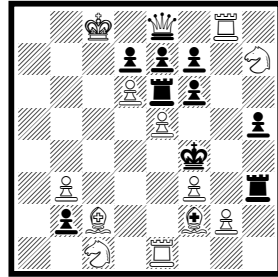
№ 0103 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

а) Kc8 → d8

1. Dd7! Загроза 2. Da4 # 1... Te5 2. Sd3 (A) #
1... Td6 2. Te4 (B) #
1... fe5 2. A, B #

б) e6

1. De7! Загроза 2. Df6 # 1... Sd4 2. Le3 (C) #
1... Sg7 2. Se2 (D) #
1... f5 2. Sd3 (A) #



13 + 9 = 22 0 - position # 2

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

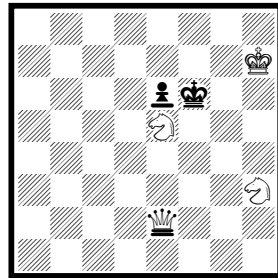
№ 0104 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sc6? Kf7! 1... e5 2. De5+ Kf7 3. De7 #

1. Dd3? Ke5! Zz 1... Ke7 2. Kg7 Ke8 3. Dd7 #

1. Sg5? Ke7! Zz 1... Kf5 2. Sf7 Kf4 3. Df3 #
2... Kf6 3. De6 #
1... Kg5 2. Df3 Kh4 3. Dg4 #

1. Kg8! Цугцванг 1... Kf5 2. De3 Kf6 3. Dg5 #
1... Ke7 2. Dd2 Kf6 3. Dg5 #
2... Ke8 3. Dd7 #



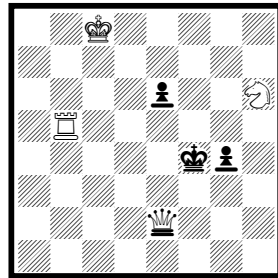
4 + 2 = 6 # 3 vvv

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0105 Є. М. Богданов (Львів)

1. Tb6? e5! Zz 1... Kg3 2. Tb3+ Kf4 3. De3 #
2... Kh4 3. Dg4 #
1... g3 2. Te6 Загроза 3. De3, Dg4 #
2... Kg5 3. Dg4 #
1... Kg5 2. Te6 Загроза 3. Dg4 #
2... Kh4 (Kh5) 3. Dg4 #

1. Th5! Цугцванг 1... Kg3 2. Df1 e5 3. Sf5 #
1... g3 2. Te5 g2 3. De3 #
1... e5 2. Dd3 e4 (g3) 3. Tf5 #



4 + 3 = 7 # 3 v

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

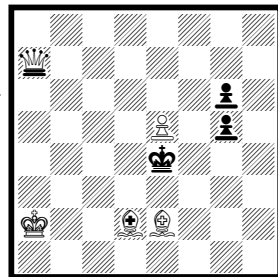
№ 0106 Є. М. Богданов (Львів)

1. Db7 (A)? Ke5! 1... Kd4 2. Lc3+ (B) Kx e3 3. Db2 #
2... Ke3 3. Df3 #
2... Kc5 3. Db5 #
1... Kf5 2. Dd5 g4 3. Ld3 #

1. Da5? g4! 1... Kd4 2. Lf3 Загроза 3. Dc3, Dd5 #
2... Kd3 3. Dc3 #
1... Kf5 2... Kc4 (g4) 3. Dd5 #
2. Dd5 g4 3. Ld3 #

1. Lc4? Kf3! 1... Ke5 2. Dc5+ Ke4 3. Dd5 #
2... Kf6 3. Lc3 #
1... Kf5 2. Dd4 g4 3. Df4 #
1... g4 2. De3+ Kf5 3. Df4 #

1. Lc3 (B)! 1... Kf4 2. Df2+ Ke4 3. Df3 #
1... Kd5 2. Db7+ (A) Kc5 3. Db5 #
2... Ke6 3. Lg4 #
1... Kf5 2. Df7+ Ke4 3. Df3 #
1... g4 2. Dd4+ Kf5 3. Dg4 #



5 + 3 = 8 # 3 vvv

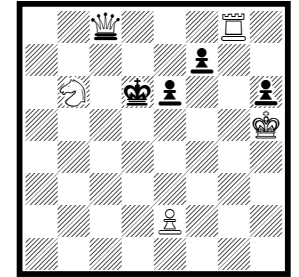
№ 0107 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1... Ke7 2. Dd8 #
1... Ke5 2. Dc5+ K ~ 3. Tg4 #
1... e5 2... Kf6 3. Sd7 #
2... Td8+ Ke7 3. Sd5 #

1. Dc4? f6! Zz 1... Ke5 2. Dc5+ K ~ 3. Tg4 #
2... Kf6 3. Sd7 #
1... Ke7 2. Dc5+ Kf6 3. Sd7 #
1... e5 2. Dd5+ Kc7 3. Sa8 #
2... Ke7 3. Dxe5 #
1... f5 2. Te8 Загроза 3. Txe6 #

1. e3? Ke5! Zz 1... e5 2. Td8+ Ke7 3. Sd5 #
1... f6 2. Te8 Загроза 3. Txe6 #
2... Ke5 3. Dxe6 #
1... f5 2. Te8 Загроза 3. Txe6 #

1. Tg4! Цугцванг 1... Ke5 2. Dc5+ Kf6 3. Sd7 #
1... Ke7 2. Dc5+ Kf6 3. Sd7 #
2... K ~ 3. Tg8 #!
1... e5 2. Dd7+ Kc5 3. Sa4 #
1... f6 2. Td4+ Ke5 3. Dc5 #
2... Ke7 3. Td7 #
1... f5 2. Dd7+ Kc5 3. Sa4 #
2... Ke5 3. Dd4 #



5 + 4 = 9 # 3 *vv

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

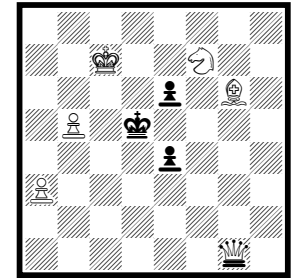
№ 0108 Є. М. Богданов (Львів)

1. De3? e5! 1... Kc4 2. Kc6 e5 3. Sd6, Se5 #

1. Kb6? Kc4! 1... e3 2. Dd1+ Kc4 3. Dd3 #
1... e5 2. Dc5+ Ke6 3. Dd6 #

1. Db6? Kc4! 1... e3 2. Ld3 e2 (e5) 3. Dd6 #
1... e5 2. Se5 Ke5 (e3) 3. Dd6 #

1. Sd6 !! 1... Ke5 2. Se4 Kf4 3. Dg3 #
2... Kd5 3. Dc5 #
1... e3 2. De3 e5 3. Lf7 #



6 + 3 = 9 # 3 v ...

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0109 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lf6? Kd5! 1... fg6 2. De6+ Kd3 3. De2 #
1... d5 2. Sh4! ~ 3. Df3 #

1. Dh5? fg6! 1... f6 2. Sh4! Загроза 3. Df3 #
2... K ~ 3. De2 #
1... d5 2. De5+ Kd3 3. De2 #

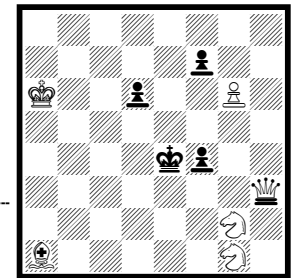
1. Sf4! Загроза → 1... fg6 2. Se2 g5 (d5) 3. Dd3 #
1... f6 2. Se2 g5 (d5) 3. Dd3 #
1... Kf4 2. Lf6 ! Ke4 3. Df3 #
2... fg6 (d5) 3. Df3 #
1... d5 2. Sd3 ~ 3. Df3 #

Додатково:

1. Dc8? Kd3! Загроза 2. Dc2+ Kd5 3. Sf4 #
1... Kd5 2. Db7+ K ~ 3. Db5 #
2... Ke6 3. Df7 #

1. Kb6? d5! 1... Kd5 2. Df5+ Kc4 3. Db5 #
1... fg6 2. De6+ Kd3 3. De2 #
1... f6 2. De6+ Kd3 3. De2 #

1. Dg4? Kd5! 1... fg6 2. De6+ Kd3 3. De2 #
1... f6 2. De6+ Kd3 3. De2 #
1... d5 2. Df4+ Kd3 3. Se1 #



6 + 4 = 10 # 3 v ...

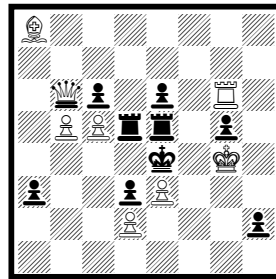
==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0110 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1... cb5 2. De6 ~ 3. Ld5 # (3... Td5?)
 1... Tc5 2... Te6 3. Te6 # (3... Te5?)
 2. Lc6+ Tcd5 3. Te6 # (3... Te5?)
 2... Tcd5 (Tc6) 3. Dd4 # (3... Td4?)

1. Da7! Загроза 2. Da4+! Td4 3. Dd4 #
 1... Td4 2. Lc6+ Tcd5 3. Te6 # (3... Te5?)
 2... Tdd5 3. Da4 #!! (3... Td4?)
 1... Tf5 2. Te6+ Tfe5 3. Dh7 #!! (3... Tf5?)
 2... Tde5 3. Lc6 # (3... Td5?)

1... cb5 2. Dh7!! Загроза 3. Te6 #
 2... Tf5 3. Te6 #
 2... h1=D/T 3. Dh1 # (1... bc5? Tf5!)



8 + 9 = 17 # 3 *



==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

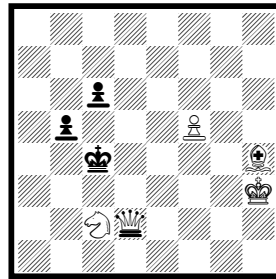
№ 0111 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1... Kc5 2. Dd4 #

1. Lf6? b4! Загроза 2. Dc3+ Kd5 3. Dd4 # Kd5 4. De6 #
 1... c5 2. Sa1 b4

1. De2? Kb3! 1... Kc3 2. Lf6+ Kb3 3. Dd3+ Ka2 4. Sb4 #
 3... Ka4 4. Da3 #
 1... Kc5 2. Lf2+ Kd6 Загроза 4. De6 #
 3... Kd5 (Kd7) 4. De6 #

1. Sb4! Цугцванг 1... Kc5 2. Le7+ Kb6 3. Dd7 Ka5 4. Da7 #
 3... c5 4. Ld8 #
 1... c5 2. Lf2 Kb3 3. Lc5 Ka3 (Ka4) 4. Da2 #
 3... Kc4 4. Dc2 #
 2... cb4 3. De3 Kd5 4. De6 #
 3... b3 4. Dd4 #



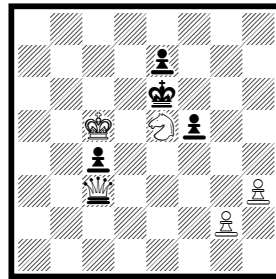
5 + 3 = 8 # 4 *v

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0112 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kd4? Kf6! 1... f4 2. Dc2 Kd6 3. Dc4 e6 4. Dc5 #
 3... f3 4. Dc6 #

1. Dg3! 1... Kf6 2. Kd5 e6+ 3. Kd6 f4 (c3) 4. Dg6 #
 1... f4 2. Df4 c3 4. Df5 #
 1... c3 2. Kd4 Kd6 3. Dc3 Ke6 (f4) 4. Dc6 #
 3... e6 4. Dc5 #



5 + 4 = 9 # 4 v

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0113 Є. М. Богданов (Львів)

1. Df3! загроза 2. hg8=D / L+ Tx g8 3. Df5+ Te5 4. De5 #

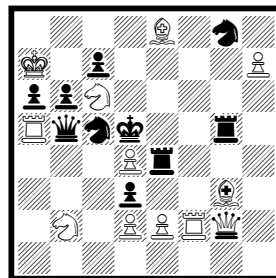
1... Dx b2 2. Lf7+!! (2... Se6?) Kx c6 3. De4+!! Kd7 4. De8 # (4. Le8?)
 3... Td5 4. Dd5 # (4. Ld5?)
 3... Sx e4 4. Le8 #

1... Se6 2. Sb4+!! (2... Db4?) Kd4 3. Dd3+!! Kc5 4. Sa6 # (4... Dx e6?)
 3... Dx d3 4. Sc6 #

1... Dx c6 2. Dx e4+!! (2... Se4?) Kx e4 3. Lc6+ Kd4 4. e3 #
 3... Td5 4. Tf4 #

1... Tx g3 2. Df5+ Kd6 3. dxc5+!! bc5 (Dx c5) 4. Dd7 #
 1... Sg ~ 2. Se7+ Kx d4 3. e3+!! Tx e3 4. De3 #

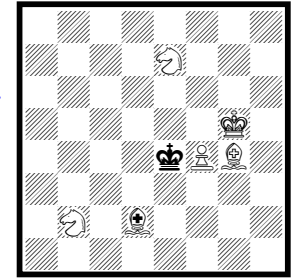
1... Sd7 2. Df7+ Te6 3. e4+, Dx e6+!



12 + 10 = 22 # 4

№ 0114 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

1. Ld7? Kf3! 1... Kd4 2. Sf5+ Kc5 3. La5! Kd5 4. Lb6, Lb4
 1. Lb4? Ke3! 1... Kd4 2. Kh4 Ke4 3. Kg3! (дивись рішення)
 1. Kh4!
 1... Kd4 2. Lb4 K ~ 3. Kg3 K ~ 4. Lf3 K ~ 5. Sf5 #



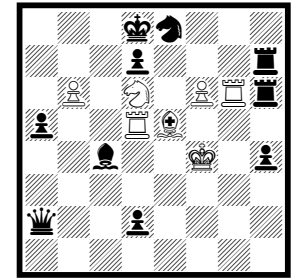
6 + 1 = 7 # 5 vv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0115 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

Початкова гра: 1... S ~ 2. Tg8+ Se8 3. Tx e8 #
 1... Sf6! 2. Lx f6 Te7 3. Tg8 #

1. Tg8!
 1... Th8 2. Tc5 La6 3. Tc8 Lx c8 4. Sf7 Sx f7 5. Lc7 #

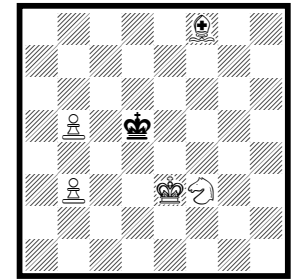


7 + 10 = 17 # 5 *

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0116 Dieter Müller (Oelsnitz, BRD)

1. Sd4! Ke5 2. Le7 Kd5 3. b6 Ke5
 4. b7 Kd5 5. b8=T Ke5 6. Tb5 #



5 + 1 = 6 # 6

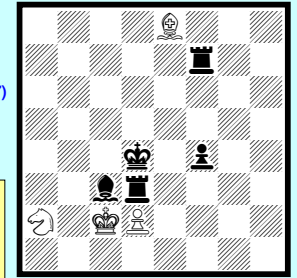
==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

Щитачі пропонують

В. Сизоненко (Кривий Пір) редакція задачі № 0029
 (С. Гаврилів і Є. Богданов "Suomen Shakki", 1987)

1. Kc4 Sb4 2. Td3-d5 Sa6 3. Ld4 d3 #
 1. Ke4 Ld7 2. Lc3-e5 Lg4 3. Td4 Sc3 #

Коментар автора версії: «Я не утверждаю, что эта позиция лучше. Почти двадцать лет отделяют её от первоисточника и мне просто интересно было представить замысел хоть в немного иной форме. Удалось сэкономить аж одну черную пешку, но при этом некоторое очарование первоисточника утратилось. Появилось ли что-то новое – мне трудно судить.»



4 + 5 = 9 2.1. 1.1. 1.1 H # 3